**Паспорт образовательной практики**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Ф.И.О. участников | Суворова Ирина Петровна  Есенкина Дарья Владимировна  Плаксин Андрей Сергеевич  Королева Екатерина Анатольевна  Качалина Екатерина Алексеевна |
| 2 | Название муниципалитета РО | г. Рязань |
| 3 | Название образовательной организации | ОГАУ ДО «Центр цифрового образования» |
| 4 | Тема | «Игра по программированию для дошкольников «Кубология» |
| 5 | Условия возникновения, становление практики | На основании обращений родителей обучающихся дошкольного возраста в ОГАУ ДО «Центр цифрового образования выявлена потребность в использовании дополнительных форматов для вовлечения детей в IT творчество.  Дополнительно необходимо отметить то, что в городе ранее не происходило обучение детей 5-7 лет основам программирования и соответственно не существует базы методических материалов для развития интереса к сфере IT у детей дошкольного возраста. |
| 6 | Актуальность и перспективность практики | В настоящее время мы живем в эпоху глобальной цифровизации, где активно развивается техническое направление. Современное общество обучается информационным технологиям, открывая для себя все более перспективные направления для собственной реализации.  Разработанная игра по программированию для дошкольников «Кубология» нацелена на раннюю профориентацию и знакомство детей с программированием, а также на пополнение методической базы технической направленности. |
| 7 | Ведущая педагогическая идея | Концепция игры «Кубология» подразумевает под собой ранее знакомство детей дошкольного возраста с азами программирования при помощи игровой формы, так как именно в этом возрасте закладываются основы алгоритмического мышления. |
| 8 | Теоретическая база практики | 1. Книга по введению в язык программирования Ruby «Привет, Руби!», Линда Льюкас, Издательство МИФ; 2. Программирование для детей, Вордерман К., Вудкок Дж., Макаманус Ш., 2019; 3. ScratchJr для самых юных программистов, Денис Голиков, 2020. |
| 9 | Новизна практики | Новизна практики состоит в том, что дошкольники, играя в настольную игру с элементами информационных технологий, познакомятся с основными понятиями программирования, разбирают 4 типа заданий различной сложности. |
| 10 | Технология | **Цель:** стимулирование интереса и познавательной активности к изучению программирования у дошкольников.  **Основные задачи:**   * повысить уровень алгоритмического мышления участников; * расширить кругозор обучающихся; * создать максимально комфортные условия для развития творческих способностей участников; * повысить уровень логического мышления, внимания, воображения, коммуникативных и социальных навыков; * организовать профориентационную работу с детьми дошкольного и младшего школьного возраста; * повысить уровень социальной активности участников; * сформировать навык работы в команде.   **Формы организации деятельности:** дистанционная, индивидуальная, групповая.  **Методы проведения:** групповое обсуждение, коллективная игра, информационный рассказ, мозговой штурм.  **Технические средства:** ПК (с возможностью выхода в Internet), принтер, смартфон (с возможностью сканирования QR-кода), игра, герои, правила, игральный кубик.  **Планируемые результаты:**  Soft – компетенции:   * формирование навыков сотрудничества, доброжелательности и самостоятельности; * повышение уровня логического мышления.   hard – компетенции:   * закрепление навыка элементарного математического счета; * повышение навыка решения логических задач.   **Этапы мероприятия:**   1. Подготовительный:  * разработка и оформление игры, героев и заданий; * разработка положения; * создание и оформление сайта для игры; * размещение информации на сайте Навигатора дополнительного образования Рязанской области; * принятие заявок участников; * подготовка афиши и поста для социальных сетей; * подготовка и рассылка писем-приглашений.  1. Основной:  * контроль бесперебойной работы сайта; * коммуникация с родителями участников по средствам электронной почты.  1. Заключительный:  * рассылка правильных ответов для самоконтроля родителям участников; * рассылка сертификатов участников; * фиксирование результатов по итогу Игры. |
| 11 | Результативность | Данная игра проводилась с 28 марта по 11 апреля 2022г. в ОГАУ ДО «Центр цифрового образования».  Ссылка на Яндекс.Диск (протокол): <https://disk.yandex.ru/i/OX66FgX5ELAj5A>  В игре приняли участие 19 детей, которые по итогу были награждены сертификатами участника.  Ссылка на Яндекс.Диск (сертификат): <https://disk.yandex.ru/d/tZuUykFiJzZmTw> |
| 12 | Адресная направленность | Обучающиеся дошкольных общеобразовательных организаций и организаций дополнительного образования в возрасте 5-7 лет. |
| 13 | Приложения | Ссылка на сайт игры: <https://cubecamp.itcube62.ru/cubology>  Ссылка на пост в социальных сетях: <https://vk.com/itcube62?w=wall-197911173_375>  Ссылка на Яндекс.диск с полным текстом методической разработки: <https://disk.yandex.ru/d/J9VLvddh5_gnxg> |